PARALIVES | S.W.I.N.E | WHISPERS OF PRAGUE | RUSTLER | MIDDLE AGES

FREEPORT

05

Scarlet Deer Inn

2024/10

FREEPORT MAGAZINE

číslo #05

21. 10. 2024

ISSN: 3029-5300

Vydavatel:

Marcel Mojžíš

IČO: 21218455

redakce@freeportmag.cz

Sídlo:

Jiráskova 1317, 25263 Roztoky

Autoři: Marcel Mojžíš, Magdaléna Mojžíšová, Daniel Kubík, Filip Kunz, David Bro, Majky

Korektura: Magdaléna Mojžíšová, Marcel Mojžíš

Sazba a grafická úprava: Tomáš Říha

Periodicita: alespoň 1x za 2 měsíce

freeportmag.cz

Podpořte Freeport

tap / klik tady

@forendors.cz/freeportmag

❤ Podpora magazínu ❤

Přednostní vydávání

Bez reklam

Poděkování v časopisu → *Checkni last page*

Role na Discordu!

Předposlední číslo letošního roku vydáváme na konci léta s mírným zpožděním. Doufám, že jste si užili trochu volného času a zrelaxovali se. Já jsem bohužel ve víru pracovních a soukromých povinností časopis, žel, nestihl dle původního plánu. Páté číslo je ale nabité různorodým obsahem nejen s tipy na zajímavé videohry. Rozšířili jsme naše řady a tak můžeme přinést, věřím, zajímavější obsah! Snad nám malé zpoždění proto prominete.

Novou rubriku Na stole má pod palcem David Bro, který se jako zakladatel deskoherny Hrana Stolu vyzná v karetních hrách i deskovkách. Připravili jsme pro vás nově také Popkult, kde budeme krátce informovat o věcech z populární kultury, které nás zaujaly. Jako obvykle se můžete těšit na zajímavé české i zahraniční videohry. Naši kotlinu reprezentuje hned trojice českých her. Zahráli jsme si demo adventuro-plošinovky Scarlet Deer Inn, podívali jsme se na připravovaný survival Middle Ages a popovídali jsme si s autorem point-and-click adventury Whispers of Prague. Life simulace Paralives a nový fotbalový simulátor UFL pak reprezentují rubriku indie her. V rubrice Téma rozebíráme early access a jeho dopady na to, jak dnes nakupujeme zejména nezávislé hry. Nezapomněli jsme ani na retro nebo soutěž. Tentokrát hrajeme o skvělou českou plošinovku BZZZT.

Za celou redakci vám přeji příjemné čtení!

Nezapomeňte odebírat náš Facebook, Instagram a připojte se do komunity na Discordu, kde probíráme všechno možné – indie, deskovky i off topic.

Marcel Mojžíš, šéfredaktor

Obsah

Middle Ages: Peasants & Knights budou realistický survival 6

Scarlet Deer Inn - Tohle demo si zahrajte! 12

Whispers of Prague čerpá z legend o Janu Mydláři 18

Kde se vzal předběžný přístup? 31

Fotbal UFL vyzve do boje KONAMI i EA 36

Nezávislé Paralives vyzvou The Sims 40

S.W.I.N.E 44

Středověké GTA Rustler běží i na Switchi 48

Konec CZC na obzoru 52

Freelancer dostal komplet češtinu 53

Nesahat! U Touchstarved vám po doteku vyhládne 54

Mozkožrout – svižná akční karetka plná blafů 60

NÁVRAT LEGEND LINKIN PARK & OASIS 64

Soutěž 66

GAME OVER 67

MIDDLE AGES: PEASANTS & KNIGHTS BUDOU REALISTICKÝ SURVIVAL

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Middle Ages

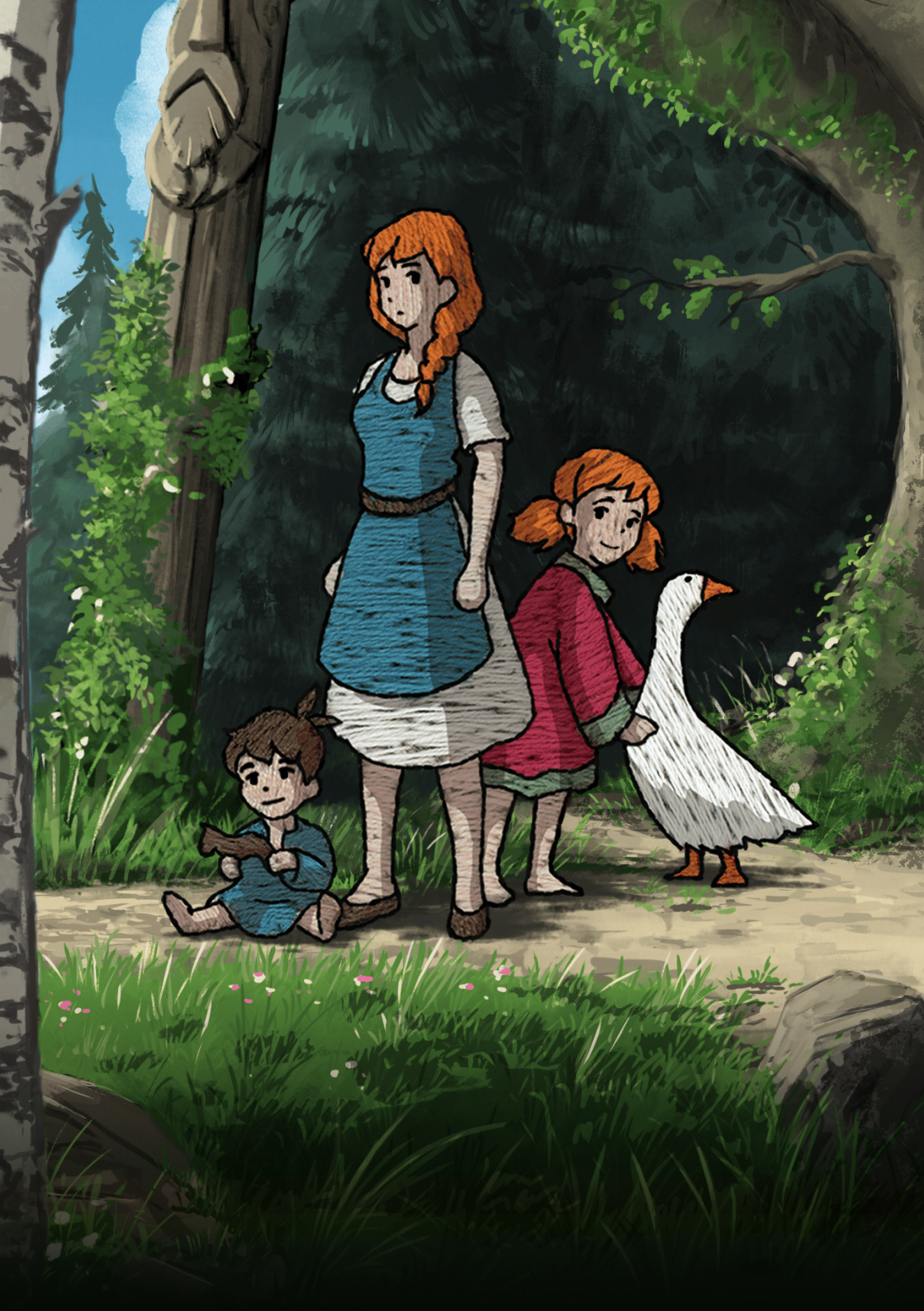
Žánr survival her zažívá v poslední době doslova boom. Každou chvilku vychází větší či menší hra na přežití, která z hráčů dělá osamělé vlky snažící se nezemřít v nehostinném prostředí. Prim hraje crafting, boj, stavba základny a správa zdrojů, kterých nebývá mnoho. Nezřídka je hráč nucen dlouhé hodiny grindovat určitou surovinu, aby mohl postoupit zase o krůček dál. Z českých luhů a hájů bychom mohli jmenovat simulátor bezdomovce HOBO: Tough Life nebo třeba akční DayZ. Na dveře ale

klepe další zástupce, který se nebojí atakovat AAA produkci a svým zaměřením připomene povedené Medieval Dynasty. Jmenuje se poněkud obyčejně Middle Ages: Peasants & Knights, avšak obyčejně rozhodně nevypadá.

Pražské **Neronian Studios** zatím nevydali žádnou společnou videohru a jako prvotinu zvolili poměrně složitý žánr, ve kterém je velká světová konkurence. Autoři se ale nebojí a s Unreal Engine 5 za zády slibují propracovaný a realistický zážitek. Hra nás zavede do 14. století do otevřeného světa nespecifikované krajiny inspirované středověkou Evropou. Autoři akcentují aspekt survivalu a nebudou tak tlačit na příběh. Hra slibuje sandbox pojetí, volnost v sebe-realizaci každého osadníka a hardcore hratelnost.

Kupříkladu „true inventory system“ zajistí, že postava unese jen to, co by unesla ve skutečnosti, a pro přepravu více předmětů nebo rozměrných věcí bude třeba žebřiňák či jiný prostředek. Podobně jako v KCD se budeme dívat na svět z pohledu první osoby. Sběr surovin a jejich zpracování má být věrné historickým postupům. Vývojáři také slibují volnost a rozmanitou strukturu činností. Hráč může být poklidným farmářem, jehož hlavní cíl je zjednodušeně zasít, sklidit, upéct chleba, chovat dobytek a rozšiřovat vlastní hospodářství, nebo se může vydat na nebezpečnou cestu kočovníka nehostinnou krajinou a nakonec se může stát udatným rytířem.

Co se týče herních režimů, budeme se moci těšit na PvE v singleplayeru, PvP ve stylu Rust pro až 60 vzájemně soupeřících hráčů nebo coop s kamarády. Hra vyjde v předběžném přístupu ke konci roku 2025.



Scarlet
Deer Inn

SCARLET DEER INN - TOHLE DEMO SI ZAHRAJTE!

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Scarlet Deer Inn

Tuzemským vývojářům 2D plošinovek se nemůže upřít snaha o originalitu. Přestože žánr je starý prakticky jako videohraní samotné, stále se objevují neotřelé nápady nejen co se týče hratelnosti, ale i uměleckého zpracování. Kdysi mě bavil Gumboy od Cinemaxu s propracovanou fyzikou, pak mě učarovala atmosféra her od skvělých Amanita Design, abych se následně prohánět s rybím rytířem v povedené metroidvánii od

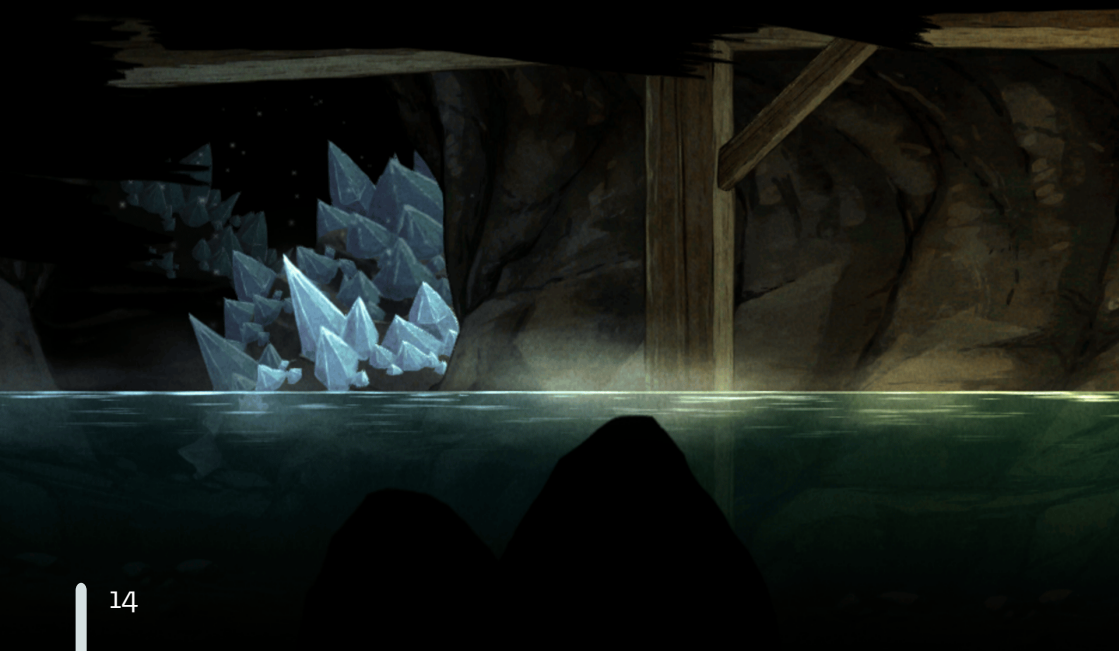
Attu Games. Právě posledně jmenované studio tvořené manželským párem Evou a Lukášem Navrátilovými letos rozčeřilo vody nejen českých herních médií připravovanou plošinovkou Scarlet Deer Inn, o které psalo několik renomovaných světových magazínů.

Co způsobilo takový poprask? Každé políčko animací postav je nejprve vyšito na šicím stroji. Následně digitalizováno a rozanimováno. Autoři tak docílili neobvyklé stylizace, která se inspiruje hrami jako Pentiment nebo slavným japonským studiem Ghibli. Právě tenhle „analogový" původ animací rezonuje a přináší do světa fejkových digitálních stylizací a obsahu generovanému umělou inteligencí svěží vítr. Jen je škoda, že se autoři neuchýlili k výšivkám i pro celá pozadí. Takhle mohou postavy působit v zasazení do světa nepatřičně, nebo naopak výšivka nemusí být dostatečně akcentovaná. Grafika ale vypadá opravdu pěkně. Nabízí krásné animace, propracovaný paralaxní scrolling dodává obrazovkám hloubku a hra světel a stínů vypadá zejména v podzemí parádně. Estetika samozřejmě sama o sobě nestačí. Ruku v ruce s grafikou musí přijít povedená hratelnost.

Okusit obojí můžete díky demu, které Attu Games vydali 8. srpna. Demo jsem si vyzkoušel a mé dojmy jsou velmi pozitivní. Hra umně míchá adventurní prvky a plošinovku. Pojďme ale popořadě.

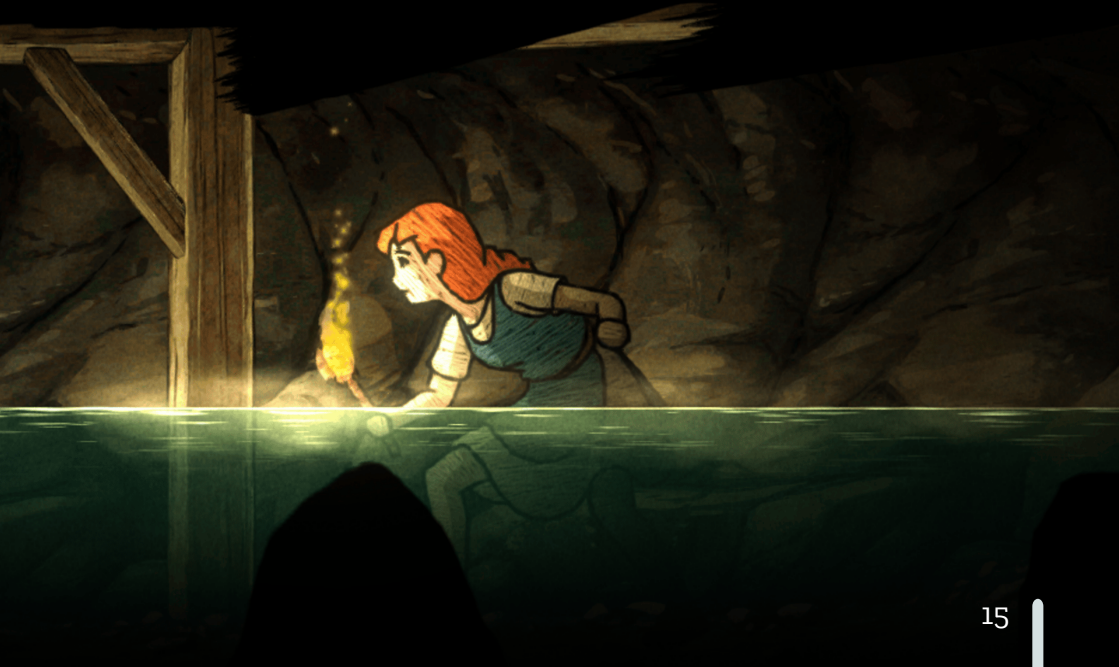
Hra hned po spuštění doporučuje ovladač, ale pro neohrožené postačí i klávesnice, ač některé plošinovkové pasáže určitě budou na gamepadu pohodlnější. Ovládání ale není složité, prakticky jsou potřeba kromě šipek 4 tlačítka. Potěší česká textová lokalizace. Už v hlavním menu hraje krásná hudba a to je první věc, kterou můžu mimo grafiku pochválit Soundtrack je naprosto boží a skvěle navozuje atmosféru v průběhu celého dema.

Hlavní postavou je mladá žena Eliška, která sama vychovává své dvě děti a provozuje hostinec. Banální



zadání přinést od sousedky vyšívanou tuniku pro dceru se rozvine v pasáž několika dílčích úkolů. Prvních pár konverzací s okolními postavami naznačuje, že se zde bude hodně mluvit a bude potřeba používat věci z inventáře, jako je tomu v klasických adventurách. Akčním tlačítkem se sbírají předměty, konverzuje s postavami či otevírají dveře. Hra dobře představuje hlavní postavy ve vesnici a nastiňuje ústřední motiv demoverze a pravděpodobně i celé hry – ztrátu milované osoby. Tenhle leitmotiv je v počátku naznačen několikrát, avšak nebudu nijak konkrétní. Demo se vyplatí prožít na vlastní kůži.

Po slabé půlhodince se totiž poměrně nenáročná adventurní pasáž ve vesnici změní a zvratem v příběhu se Eliška ocitne v podzemním labyrintu chodeb. Dochází ke změně atmosféry a rázem hrajeme metroidvánii. Prim tak hraje skákání přes plošiny, přesouvání různých krabic, aktivování všelijakých hejblátek a občasná akce.



Jak je v žánru zvykem, musíme si zapamatovat spletitou mapu chodeb a postupně otevíráme dříve nepřístupná místa. Postava nemá health bar a při doteku s ostrými bodci okamžitě umírá. To vyžaduje zvýšenou pozornost. Pohyb by však chtěl ještě dopilovat. Místy je lehce nemotorný a nemožnost se chytit za hranu plošiny a vyšplhat o to více zvyšuje obtížnost. Při respawnu však zůstávají chodby, jak jsme je opustili, není tak třeba vše odemykat znovu. To je rozhodně dobré řešení, které plní roli checkpointů. I v podzemí si hra uchovává narativní zaměření a příběh je zde stále přítomný. Není to jen berlička.

V podzemí vynikne strašidelná atmosféra zejména díky skvělé hudbě připomínající třetího Zaklínače a povedené hře světel a stínů, která zde hraje hlavní úlohu. Pochodeň je třeba pravidelně zapalovat,

jinak se pro tmu nehnete z místa. Demo postupně graduje a zvrat na konci společně se skvěle navozenou atmosférou vybízí k dalšímu hraní, avšak demo končí v ten nejnapínavější moment. Bravo! Teď už si jen počkat na plnou verzi.

Víme, že si hru zahrajeme na PC, Nintendu Switch a Xboxu. Přesné datum vydání zatím nebylo oznámeno.

WHISPERS OF PRAGUE ČERPÁ Z LEGEND O JANU MYDLÁŘI

Marcel Mojžíš | @moyzis92 Filip Rachůnek Whispers of Prague

Pražské studio Shader Mess vydalo svoji prvotinu, která se jmenuje Whispers of Prague. Jedná se o klasickou first person point-and-click adventuru s ručně kreslenou grafikou a tajemným příběhem zasazeným do soudobé Prahy. Na rozhovoru máme zakladatele a programátora Shader Mess Filipa Rachůnka

Ahoj, mohl bys čtenářům představit sebe i studio Shader Mess?
Ahoj a zdravím i všechny čtenáře. Jmenuji se Filip Rachůnek a před rokem jsem se konečně rozhodl splnit si dávný sen, tedy pustit se do vývoje vlastní hry, kterou bych tentokrát dokázal i dokončit. Dali jsme se dohromady s kolegou Jirkou Procházkou, který byl v tomto oboru podstatně zkušenější, a začali si říkat Shader Mess. V této sestavě se nám podařilo dokončit první hru zhruba za devět měsíců, přičemž každý z nás zastával několik rolí. Oba programujeme, Jirka si vzal na starost grafickou stránku hry a já jsem pokryl hudbu, příběh, dialogy a lokalizaci.

Máte za sebou nějaké tituly nebo je aktuální hra Whispers of Prague vaše první?
Z pohledu Shader Mess je Whispers of Prague naše prvotina, ale jinak je Jirka Procházka jedním z veteránů herní scény – patřil k zakládajícím členům známého vývojářského studia Rake in Grass a má na svém kontě hity jako Jets'n'Guns nebo druhý díl této populární série. Já se v tomto oboru teprve zavádím.

Whispers of Prague je point-and-click adventura. Proč zrovna tenhle žánr?
Je to jeden z mých nejoblíbenějších žánrů už od doby, co jsem poprvé hrál klasické tituly jako Maniac Mansion, Secret of Monkey Island, atd. No a když jsme zkoumali, co všechno se dá s herním engine dosáhnout, napadlo nás, že taková 2D adventura je vlastně skvělou volbou pro technicky nenáročnou hru, na které můžeme otestovat, co všechno by se dalo zvládnout jen ve dvou lidech a v rozumném časovém horizontu. S odstupem času to považuju za velmi dobré rozhodnutí.

Můžeš prozradit něco o příběhu a historickém zasazení?

Tak tohle má zajímavou historii. V září 2023, kdy celý projekt oficiálně začal, jsme vůbec netušili, jak bude příběh ve hře vypadat. Měli jsme hotové dvě scény (hrdinova domácí pracovna a koupelna) a jediné, čím jsme si byli jistí, bylo to, že půjde o adventuru ze současnosti, která se odehrává v Praze. Každopádně prototyp hry se dvěma scénami docela dobře fungoval, takže jsem pokračoval sepsáním nástinu děje. V této první verzi měl být hlavní hrdina bezpečnostním analytikem, který u jednoho klienta objeví důkazy průmyslové špionáže, které bude muset přijít na kloub. Samozřejmě bude schopen hacknout kdejaký server, zaplete se s digitálním podsvětím na dark webu, půjdou po něm mafiáni i zkorumpovaná policie, a nakonec všechno odhalí s pomocí nějaké femme fatale. Jenomže kolega nebyl z takového námětu příliš nadšený, protože očekával něco trochu tajemnějšího ve stylu Šifra mistra Leonarda – starobylé záhady, temné kulty, mysteriózní artefakty. A na můj dotaz: „Dobře, tak co kdybys zkusil sám něco navrhnout?“ odpověděl, nejspíš částečně

z legrace: „Pátrání po tajemné historii kata Mydláře“. A když jsem toto téma trochu prozkoumal, přišlo mi najednou ohromně zajímavé. Šlo o skvělou příležitost, jak zkombinovat skutečné historické události s naší vlastní fikcí. Něco jako série Gabriel Knight, což jsou hry, které jsem vždy velmi obdivoval.

Takže, abych to shrnul: Hra se odehrává v současné Praze a hlavní hrdina Viktor sleduje stopu neobvyklých artefaktů, které náhle upoutaly pozornost místní komunity lovců pokladů. A když zjistí, že jeho vlastní babička byla pravděpodobně zapletena do záhadných událostí před padesáti lety, a začne dostávat výhružné zprávy od kultu fanatických uctívačů popravčích relikvií, rozhodne se tomu všemu přijít na kloub. Podaří se mu odhalit tajemství proslulého kata Mydláře, vypořádat se s minulostí a zachránit vlastní budoucnost? Každé rozhodnutí může ovlivnit konečný osud.

Jak moc jste čerpali z reálné historie či legend a co je vaše fikce?

Ano, tohle byl docela důležitý aspekt pro sepisování celého příběhu hry. Spousta věcí, které si člověk většinou vybaví o katu Mydláři, jsou ze značné části fabulace – například typický obraz kata v červené kápi přes celou hlavu, který stíná hlavy na špalku a tráví volné chvíle broušením svých popravčích nástrojů. Jan Mydlář byl ve skutečnosti mnohem komplikovanější osobností, během života se domohl významného postavení, nahromadil značný majetek a zemřel ve vysokém věku 92 let. Hodně informací, které se mi podařilo vypátrat, jsme nějakým způsobem zabudovali do hry, ať už ve formě dialogů nebo třeba starých knih, které hrdina objeví. Takže reálná historie tu má své zastoupení, ale pro celý příběh a spoustu zápletek by nestačila, takže jsme se

snažili některé neobjasněné věci interpretovat vlastním způsobem. Víc asi nebudu prozrazovat, abychom příliš nepokazili herní zážitek.

Na co se ve vaší hře mohou fanoušci žánru těšit? Budou hlavolamy? Můžeš popsat více prvky hratelnosti?
Řekl bych, že potěšíme zejména hráče, kteří mají rádi hry s velkým obsahem textu. Nedávno jsem to počítal a dospěli jsme k více než 500 normostranám, což by vydalo na docela slušný román. Máme i hlavolamy – hrdina bude muset rozluštit hádanku na náhrobku, projít lesním bludištěm, zjistit kód pro otevření tajného podzemí a tak dále. Kromě toho nemáme rádi situace, ve kterých se hra nedá dohrát kvůli opomenutí něčeho důležitého, takže ve Whispers of Prague nic takového nenastane. A kdo má chuť prozkoumat opravdu všechny možnosti, může zkusit získat

HRA JE PLNĚ LOKALIZOVÁNA DO ČEŠTINY A ANGLIČTINY.

30 achievementů, které jsme ve hře vytvořili, z nichž některé mohou být poněkud obtížnější. Každopádně jsme kladli hlavní důraz na příběh a dialogy.

Je něčím hra v rámci žánru originální?
Těžko říct, protože v dnešní době je dost náročné přijít s něčím opravdu originálním. Možná by šla hra popsat jako originální mix nejrůznějších myšlenek, které můžeme vidět v jiných adventurách. Například dialogy zobrazujeme v podobě komiksových bublin. Hráč je vybaven zápisníkem s automaticky zaznamenávanými poznámkami a mobilním telefonem, který umožní volat kontaktům, přijímat zprávy všeho druhu (SMS, emaily, analýzy, reporty)

nebo občas fotit. Hra je zobrazena z pohledu první osoby a obsahuje skryté elementy, které nejsou nutné k dohrání, ale mohou zajímavě oživit herní zážitek. A tak bych mohl pokračovat. Asi bude na hráčích, aby si na originalitu udělali vlastní názor.

Bude hra klasicky lineární, nebo nabídne různé průchody či konce?
Ono je to něco mezi. Hra je rozdělena do pěti kapitol, které mají pevně daný začátek i konec, nicméně průchod kapitolou je možné provést v různém pořadí událostí nebo některé úplně vynechat, což může mít vliv na dialogy v pozdější fázi hry. Původně jsem měl v úmyslu vytvořit několik konců, ale zase bychom neradi oddalovali vydání hotové hry. Konečně, všechno se dá vylepšit později pomocí DLC.

Kolik různých lokací hra nabídne a jaká je cca herní doba?
Whispers of Prague se odehrává v 74 lokacích a hráč může komunikovat s 30 interaktivními charaktery, které na své cestě potká. Hru jsme

nechali testovat několik osob s různou úrovní zkušenosti s adventurami a dalo by se říct, že dohrát jednu kapitolu zabere průměrně dvě hodiny, takže celá hra vychází asi na deset hodin. Samozřejmě záleží i na tom, jestli bude hráč poctivě číst všechny texty a procházet různé dialogové možnosti. Kdo hraje hru poprvé a snaží se získat všechny achievementy, za jeden den to téměř jistě nezvládne.

Obsahuje hra češtinu, případně dabing?

Hra je plně lokalizována do češtiny a angličtiny. Bylo by super mít dabing, ale vzhledem k množství textu by se nám taková investice asi docela prodražila. Uvidíme, jaký bude mít hra ohlas, a zařídíme se podle toho.

V jakém enginu jste hru programovali?

Použili jsme Godot Engine ve verzi 4. Oběma se nám v tomto prostředí skvěle pracuje a jsme velmi spokojeni s výsledkem.

Používali jste při tvorbě hry umělou inteligenci?
Ano, použili jsme umělou inteligenci, která nám docela pomohla se základními návrhy jednotlivých scén, i když často šlo o zdlouhavý proces. Člověk musí hodně experimentovat, než se mu podaří získat něco použitelného. Pak následuje fáze ručního vylepšování tužkou na tabletu, ladění světelných zdrojů

a programování efektů pro oživení scény. Dalo by se říct, že se na tom Jirka dost nadřel a výsledek je nad očekávání dobrý. Samozřejmě je nutné počítat s tím, že nás bude určitá sorta lidí kritizovat už jen za pouhou zmínku o podílu AI na tvorbě grafiky, ale to je prostě něco, s čím se musíme vyrovnat. Nebojíme se experimentovat s novými technologiemi, ať už budou reakce na výsledný produkt jakékoliv.

Na jaké hry se plánuje studio Shader Mess nadále zaměřovat?

Pokud bude Whispers of Prague úspěšná, velmi rád bych se pustil do práce na druhém dílu, tentokrát v trochu jiném technickém zpracování. Na konečné rozhodnutí je ale ještě brzo.

Zmínil jsi druhý díl, hra tedy má otevřený konec, nebo by se pak jednalo o jiný poklad?
Námět druhého dílu je zatím otevřený, ale pravděpodobně by šlo o jinou zápletku, možná i s odlišnou hlavní postavou. Ve Whispers of Prague získá hrdina na svoji stranu několik vedlejších postav a mohlo by být zajímavé rozpracovat i jejich příběhy, které by zapadaly do celkového univerza. Ale to všechno ukáže čas.

Kde mohou fanoušci sledovat novinky o vašich hrách?
Všechny novinky budeme zveřejňovat na našem webu ShaderMess.com a také na sociálních sítích. Kromě toho se o našich projektech zmiňuju i na svém YouTube kanálu @FencerDevLog, kde pravidelně publikuju tutorialy pro ostatní herní vývojáře.

Je něco, co jsme nezmínili a mělo by zaznít?
Myslím, že všechno důležité zaznělo. A doufáme, že hráči budou s naším výtvorem spokojeni, čímž aspoň trochu přispějeme ke zvýšení popularity tohoto typu her.

Moc děkujeme za rozhovor!

Prémiové skiny

Pro Delta Emulátor na iOS

TORISKINS

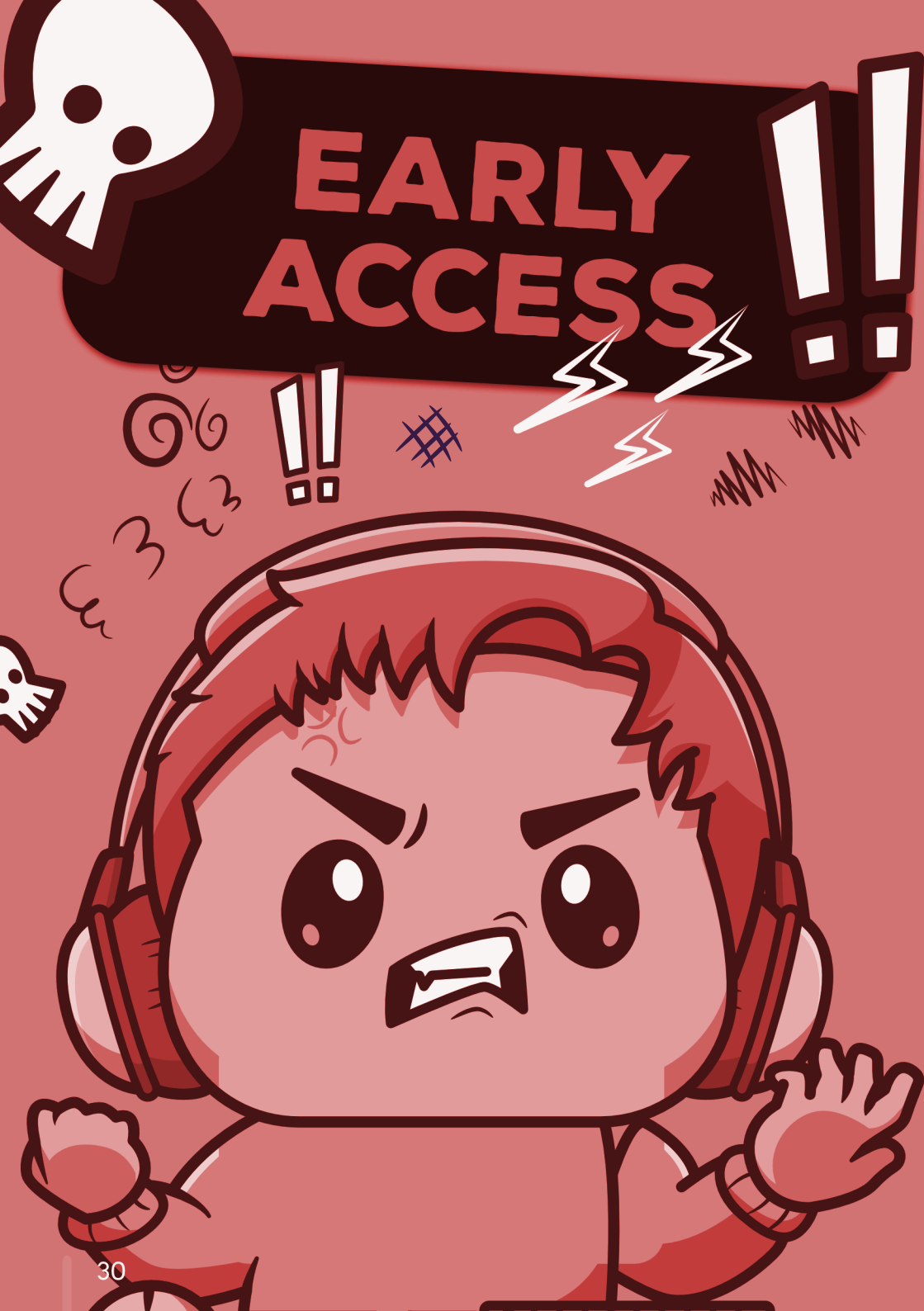
Luminight

NDS | NIGHT SERIES

tap / klik tady

<Skiny>

Kompatibilní s aplikací Delta pro iOS, iPadOS. Pro EU dostupná zdarma skrze Altstore PAL nebo sideloading. Více informací na webu **altstore.io**


EARLY
ACCESS

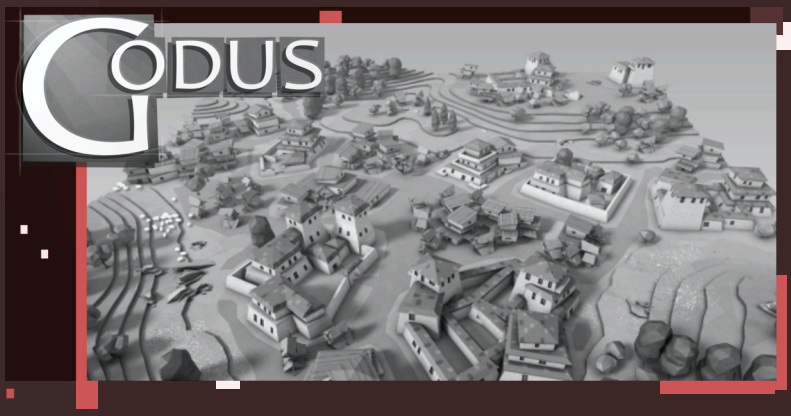
KDE SE VZAL PŘEDBĚŽNÝ PŘÍSTUP?

Termín „předběžný přístup“ (neboli „early access“) je na videoherní scéně jako doma. Zejména nezávislí vývojáři na něj často spoléhají při vydávání svých rozpracovaných her. Jednak lze prodejem nehotové hry získat nemalé prostředky na její dokončení, a zároveň si autoři zajistí testery a ještě za to dostanou zaplaceno. Cenný feedback se pak dá dobře použít pro co nejvyladěnější zážitek. Má to ale i svou odvrácenou stranu. Mnohé hry z early accessu nikdy nevyjdou a vývoj často ustane, zanechávaje nepříjemnou pachuť zrady ze strany vývojářů. Kde se vzal předběžný přístup a kam zmizely klasické bezplatné demoverze?

Když se podíváme do historie, tak uvidíme, že si vydavatelé tradičně pečlivě střežili rozpracované hry, a jediné, co bylo k dispozici, bylo hratelné demo. Dávalo to smysl, videohry se od svého rozšíření na konci 80. let potýkaly s pirátstvím a jakýkoli únik ven znamenal jak riziko poklesu prodejů hotového produktu, tak nebezpečí kopírování herních mechanik konkurenčními studii. Proto byla dema pečlivě postavená tak, aby ukázala hráči, co zhruba dostane, ale nevykládala všechny karty na stůl. Velcí vydavatelé si tento postup mohli dovolit, jelikož prostředky na dokončení hry zpravidla měli a nemuseli tak žádat hráče o peníze na dokončení rozpracovaných her. Hra vyšla, až když byla hotová.

Trend se začal otáčet s příchodem veřejně dostupných a přívětivých vývojářských nástrojů. V roce 1999 vydal Mark Overmars svůj GameMaker, ten byl ale omezen jen na 2D tituly. V roce 2000 vyšel Blender Game Engine jako součást open source 3D modelovacího nástroje Blender. Ten se ale moc neuchytil. Úspěšnější nástroj byl engine Unity z roku 2004, který se po roce 2010 rapidně rozšířil z mobilní platformy i na desktopové počítače díky své neplacené variantě a podpoře nových technologií. Najednou byl mocný nástroj pro vývoj 2D i 3D her dostupný komukoliv. V roce 2014 se přidal Unreal 4 se svou variantou bezplatného stažení. Unity a Unreal jsou dodnes dva nejčastěji používané herní enginy mezi nezávislými vývojáři.

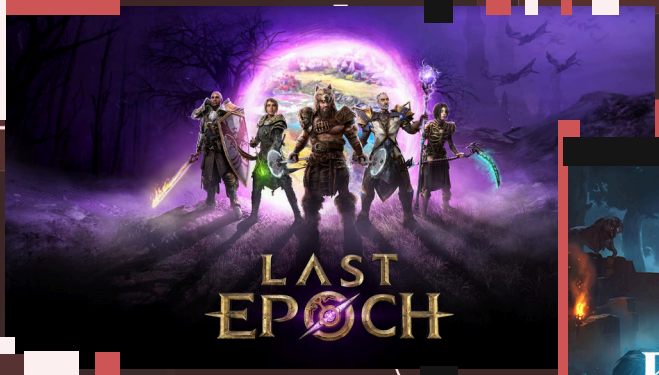
Tvorba videoher se tak ze studií rozšířila také do rukou jednotlivců a malých týmů bez vydavatele nebo s jen malými rozpočty. Trh na to brzy zareagoval a už v březnu 2013 přišel Steam poprvé s programem nazvaným Early Access. Ten umožnil vývojářům získat prostředky vydáním hry v rozpracované fázi vývoje (pre-alpha, alpha, beta) a zapojit tak komunitu do jejího dokončení. Mezi prvními hrami byla česká Arma 3, populární Kerbal Space Program nebo nechvalně proslulý Godus Petera Molyneuxe, který jako jediný z uvedené trojice nepustil předběžný přístup a jeho vývoj je pravděpodobně již zrušen.



Nový způsob distribuce her a dostupnost schopných nástrojů na jejich vývoj zažehla indie mánii a nezávislá studia rostla jako houby po dešti.

Předběžný přístup ale negarantuje dokončení hry a snadno se tak může stát, že prvotní nadšení vystřídá skepse a zklamání. Vidina rychlého zbohatnutí a prakticky žádná finanční odpovědnost směrem k hráči může vývojáře zlákat a projekt zůstane navždy rozpracován.

V poslední době můžeme vzpomenout na české Last Holiday, jehož vývoj opustil hlavní programátor a producent, nebo veledílo Star Citizen, jehož produkce začala v roce 2011 a venku měla být v roce 2014. Vývoj ale pořád není u konce, ač Chris Roberts neustále slibuje, že hru skutečně jednou vydají ve své dokončené podobě. Na obranu autorů to skutečně vypadá, že vývoj pokračuje. Jen je třeba včas říci „dost" a hru opravdu vydat.



V letošním roce vyšlo v předběžném přístupu hned několik zajímavých titulů, které stojí za zmínku. Velké haló způsobil survival Palworld, žánr her na přežití rozšířil Enshrouded, vyšlo zajímavé upírské RPG V Rising, diablovka Last Epoch nebo středověký city builder Manor Lords.

Odpovědět na otázku, zda je předběžný přístup dobrý či špatný, univerzálně nelze. Early access pro koncového zákazníka znamená potenciálně zajímavější nabídku her a neotřelých nápadů, na které nemají velká studia odvahu, ale o to ostražitěji musí vybírat, komu pošle své peníze. Pravděpodobnost nenaplněných očekávání je vysoká. Na druhou stranu je třeba si uvědomit, že některá studia by své nápady nemohla bez early accessu vůbec rozvíjet, což by byla škoda.

FOTBAL UFL VYZVE DO BOJE KONAMI I EA

Marcel Mojžíš

UFL

Po mnoho let jsou vody fotbalových simulátorů stojaté a nabízejí rok co rok stejné zápasy mezi EA Sports a Konami. Nastolenou hegemonii se bude snažit rozbít nový vyzyvatel na zeleném pažitu – fotbalový simulátor UFL od nezávislých Strikerz Inc., jenž je ve vývoji již sedm let! Pokud už jásáte, tak ještě zadržte. UFL se má sice zaměřovat na realismus, ale zejména na online zápolení.

Konkrétně ve stylu Ultimate Teamu, kde si hráči tvoří vlastní týmy z reálných hráčů. Singleplayer kariéru byste v UFL hledali marně. To je škoda. Nezapomene se alespoň na offline hraní proti počítači nebo kamarádovi. Po vzoru velkých studií využívá hra motion capture a 3D scanning hráčů pro co nejvěrnější animace a vzhled fotbalistů. Z trojice velkých fotbalových her bude mít zdaleka nejméně licencovaných klubů, ale to se vzhledem k finanční náročnosti dá předpokládat. I tak ale studio navazuje podobně jako Konami partnerství s jednotlivými kluby po vlastní ose, aktuálně jich zveřejnili vývojáři zatím jen sedm: Bayer 04 Leverkusen, Besiktas, Borussia Mönchengladbach, Monaco, Shaktar Donetsk, Sporting CP a West Ham.

Ambasadorem hry jsou Cristiano Ronaldo, Oleksandr Zinčenko, Romelu Lukaku, Roberto Firmino a Kevin De Bruyne. Všichni zmínění tak pomohli vývojářům svými profesionálními postřehy. Můžeme ale očekávat přítomnost dalších cca 5 000 skutečných fotbalistů. Fanoušci online módu se tak nemusí obávat, že nebude z čeho vybírat.

Hra má být free to play a dle slov autorů rovněž „fair to play“, detaily o monetizaci ale zatím objasněny nebyly.

Celou hru pohání Unreal Engine 4 a dle slov vývojářů se bude jednat o nejrealističtější videoherní pojetí fotbalu na hřišti i mimo něj v „televizních“ přenosech a záběrech ze stadionu. Novinky z vývoje a preview můžete zhlédnout na oficiálním YouTube kanálu UFL.

Hra vychází 5. prosince na PS5 a Xbox Series. PC má přijít později, ale datum nebylo zatím oznámeno.

NEZÁVISLÉ PARALIVES VYZVOU THE SIMS

Marcel Mojžíš

Paralives

Žánr simulátorů života prakticky založil game designér Will Wright, když v roce 1989 vydal SimCity a v roce 2000 se stal celebritou díky prvním The Sims. Série prakticky neměla konkurenci. Našinci si možná vzpomenou na freeware titul Domácí násilí: Game over z osvětové kampaně MPSV. Nic pořádného ale dosud nevyšlo.

Brzy však bude mít Electronic Arts konkurenci v podobě připravované hry Paralives. Ta je ve vývoji od roku 2019 a oznámena byla na veletrhu E3 2021. Hru vyvíjí nezávislé Paralives Studio, dočkat by se měli majitelé PC a Macu v průběhu roku 2025. Herní smyčka bude kopírovat to, na co jsou hráči zvyklí. Začneme tvorbou nové postavy, které se

určí vzhled a rozdělí se body do čtyř vlastností – fyzička, chytrost, kreativita a charisma. Vlastnosti pak určují základní silné a slabé stránky jedince. V editoru postavy vybereme také náladu z osmi různých možností (pozitivní, bručoun, energický a podobně). Následují sociální dovednosti, kde můžeme postavu obdařit např. schopností snadno navazovat vztahy, starat se o druhé, preferovat samotářský život a tak dále. Nechybí ani talenty na hudbu, malbu, fitness a jiné. Autoři si vyhráli s různorodostí a slibují tak zajímavější postavy než konkurence v podobě The Sims 4. Paralives se na rozdíl od The Sims vrátí k otevřenému světu, který poslední verze The Sims k nevoli hráčů odstranila. Prvním úkolem tak bude projít si město a vybrat si práci z nabízených volných pozic. Ne všechna zaměstnání budou ze startu přístupná. Sbíráním pracovních zkušeností se pak hráč posouvá výše a může pomýšlet nad zajímavější pozicí a vyšším platem.

VYDĚLANÉ PENÍZE PAK ASI NEJČASTĚJI BUDEME UTRÁCET ROZŠIŘOVÁNÍM SVÉHO OBYDLÍ...

Vydělané peníze pak asi nejčastěji budeme utrácet rozšiřováním svého obydlí, ať už z hlediska interiéru a výbavy, nebo celého objektu. Hra se zaměří na detailnější možnosti konfigurace předmětů a jejich umístění ve světě. Například zakoupená kytara není jen dekorativní předmět, ale postava může trénovat hru na kytaru a tím si zlepšovat hudební schopnosti, jak ukázal nedávno zveřejněný trailer. Podle vývojářů má hra tak nabízet svobodnější gameplay.

Co se týče vlastního života „simíků“, autoři se zaměřili na sociální interakce a záliby. Vlastnosti postavy určí, jaké úkoly nám bude zadávat. Budeme moci konverzovat s jednotlivci i skupinami, pozvat je na kávu nebo třeba chodit společně do fitka. Zakoupenou kytarou a nasbíranými zkušenostmi můžeme ohromit sousedy a navázat přátelské i vážnější vztahy.Detailní informace o Paralives naleznete na Steamu, zprávy z první ruky přímo od vývojářů jsou pak na síti X nebo Facebooku.

Body
Bottom body shape
Body hair
Tattoos
Body freckles
Skin
Face
Hair
Makeup
Base
Highlights
Shadows
Blush
60
89
E38464
OK

S.W.I.N.E

Daniel Kubík | @m1m1nko

S.W.I.N.E

Republika sviní byla 26. července svržena generálem Iron Tuskem. Poté, co se Tusk vypořádal se zbývajícími republikánskými loajálními silami na svém území, obrátil svou pozornost na sousední zemi Carrotland, domov králíků. 3. srpna bez varování překročila Národní armáda vepřů (také označovaná jako Národní armáda prasat) hranici mezi dvěma národy a zahájila brutální a rychlou kampaň proti králíkům. Během pouhých dvou týdnů zpustošila Carrotland a jeho hlavní město bylo v obležení. V důsledku intenzivních bojů je králičí armáda téměř zdecimována. Města a vesnice jsou opuštěné. Vojenské obranné úsilí Carrotlandu nebylo korunováno úspěchem

a jejich redukovaná armáda nemůže zastavit hordy prasat. V zoufalství dospívá vláda a štáb generálů k následujícímu rozhodnutí: protože přemoci válečnou mašinérii Iron Tuska frontálním útokem je nemožné, museli by se uchýlit k úskoku. Ze zbytků svých rezerv se králíci rozhodli vytvořit silnou bojovou linii. Aniž by utrpěla příliš mnoho ztrát, musí tato linie obtěžovat a plížit se na nepřítele, dokud neztratí všechny své zásobovací jednotky a vojenské cíle.
Teď už zbývá jen najít schopného důstojníka, který tuto operaci povede.

S.W.I.N.E (Strategic Warfare In a Nifty Environment) je taktická videohra v reálném čase navržená

maďarským vývojářem videoher StormRegion a publikovaná společností Ravensburger Interactive Media pod jejich vyspělou herní značkou Fishtank Interactive. Hráč se rozhodne bojovat buď jako brutální invazní prasátka, nebo jako hopsající králíčci/zajíčci (kecám, krvelační jsou oba tábory) a hraje řadu misí.

Nejenže si nebudujete žádnou základnu, ve které byste neustále kupovali nové a nové budovy a jednotky, které by posléze byly použity na nepřítele, ale zpestření je i v samotných dvou

STAVĚT ANI TĚŽIT ZDE NEMŮŽETE, JEDNOTKY SI MŮŽETE KOUPIT JEN NA ZAČÁTKU KAŽDÉ MISE.

znepřátelených stranách bojiště. I sami tvůrci asi měli už dost nekonečných her s tématikou druhé světové války, a tak je napadla převratná myšlenka. Udělají ještě jednu, ale zato svoji. Prasata a králíci/zajíci – to jsou hlavní protagonisté, mezi kterými si musíte vybrat. Jejich vzájemná nevraživost

v této hře jistě není dána pouhou náhodou. Kolikrát se tato zvířata kdy na něčem dohodla?

Stavět ani těžit zde nemůžete, jednotky si můžete koupit jen na začátku každé mise. Vždy dostanete tak 1000–1200 peněz, přičemž obyčejný tank stojí 600 (bez dokoupených vylepšení), takže na nějaké obří tankové divize a kolosální bitvy můžete rovnou zapomenout. Podobně jako v Original War vás každá ztráta jednotky bude hodně mrzet, v mém případě to znamenalo okamžitý load.

Kampaň za králíky obsahuje 12 misí, za prasata pouze 10. Většinou máte za úkol zničit nějakou budovu, udržet pozici, zabrat ropná pole, osvobodit letiště atd. Mise jsou celkem variabilní, ale bohužel po dohrání jedné z kampaní už se hra poněkud opakuje.

STŘEDOVĚKÉ GTA RUSTLER BĚŽÍ I NA SWITCHI

Filip Kunz | @filuta.origin

Rustler

Projíždět otevřenou mapou, plnit úkoly různých zadavatelů, sbírat nové zbraně a snažit se nevyvolávat problémy, protože potom je třeba ujíždět představitelům zákona...

Je vám to povědomé? Z neznámého důvodu vám do hlavy lezou názvy měst jako Vice City nebo San Andreas? Ano, scénářem se dosti blížíme pravdě, ale pouze v případě, že se přesuneme

v čase o několik století zpět. Hra se dá několika slovy vystihnout jako „GTA ze středověku“ a každý, kdo měl rád první dva díly této úspěšné série, si jistě přijde na své…

Už úvodní videosekvence o hře řekne vše potřebné. Například to, že se rozhodně nejedná o simulátor středověku, ba naopak zde můžete čekat dostatečnou dávku humoru. Vývojáři z Jutsu Games se snažili a na titulu s názvem Rustler to jde znát. Co se týče verze publikované pro hybridní konzoli Nintendo Switch a verzi pro ostatní platformy, ať se dívám jak se dívám, nepozoruji žádné markantní změny v grafickém provedení. Snad jenom to, že je grafika pro ostatní konzole jemnější, ale po připojení nintenda k televizi z handheld módu opět nevidím žádný rozdíl.

O HRATELNOST SE POSTARÁ ZCELA PRIMITIVNÍ SCHÉMA OVLÁDÁNÍ

O hratelnost se postará zcela primitivní schéma ovládání, které i přes svou jednoduchost občas vyvolá složitou situaci, ve které chápání

celého dění zabere téměř 100 procent paměti RAM mého mozku. Hra se nijak zvlášť neseká, ale ve chvíli, kdy obrazovku zaplní spousta aktivních postav s ovlivnitelným dějem, se může stát, že hra na jednu až dvě vteřiny protrhá obrazovku. To se mi stalo například při policejní honičce, kdy jsem nashromáždil spoustu strážných, koní a povozů. Ale musím uznat, že to byl záměr. Při běžném hraní se do takovéto situace dostat pravděpodobně nemůžete.

Jedinou vadou na kráse, kterou jsem nevyvolal žádnou zátěžovou zkouškou, byla bílá čára o šířce asi jednoho pixelu, která čas od času problikla kdesi uprostřed obrazovky po celé její délce na výšku. Bylo to nepříjemné a kazilo to zážitek z hraní. Jedná se téměř o banalitu, ale proč kazit tak hezký vizuál z pohledu ptačí perspektivy nějakou bílou čárou, která, jak se zdálo, rozdělovala vždy dvě části mapy, které by na sebe měly správně bezproblémově navazovat...

Hru bych hodnotil 7 body z 10. A to převážně za vizuální zpracování hry, zvukové efekty, které vás vtáhnou do doby středověké mizérie, a možnost zahrát si kdekoli a kdykoli. Když je hra ve slevě, dá se pořídit za necelých 80 kaček. Za tuto cenu se jedná o výborný kup – hra, která dobře vypadá a zabaví!

KONEC CZC.CZ NA OBZORU

V roce 1998 otevřel Czech Computer první prodejnu v Kounické ulici v Praze. O necelý rok později přišel na řadu také e-shop s počítači a elektronikou. Firmě se dařilo, potvrzením úspěchu bylo vítězství v soutěži Křišťálová lupa 2006 a 2007 v kategorii e-shop roku. Následoval rebranding na CZC a obchodník se etabloval jako dvojka na trhu hned za Alzou. Vzájemné soupeření nutilo oba hráče na trhu přicházet s inovacemi a tlačilo ceny dolů. Roku 2016 se CZC dostalo do nově vzniklé skupiny Mall Group, která sdružovala několik e-shopů. Tento krok ve svém důsledku povede k zániku CZC a soupeření s Alzou brzy skončí. V roce 2022 totiž polský obchodní gigant Allegro odkoupil Mall Group, spolu s ním tedy i českou dvojku na trhu elektroniky. Allegro potvrdilo zánik domény czc.cz a přechod e-shopu pod Allegro, kde bude CZC figurovat jako jeden z nabídky obchodníků tohoto polského tržiště. Stalo se tak 26. září 2024. Webovky Allegra jsou ale neskutečně nepřehledné a CZC tak může v hromadě dalších obchodníků a fejků z Číny zapadnout. Nová dvojka je nyní Mironet, který se už připravuje na bývalé zákazníky CZC a neváhá se pustit s Allegrem do křížku. Nedávno totiž polského giganta zažaloval za krádež reklamního sloganu. Na to, jak situace dopadne, si budeme muset počkat.

FREELANCER DOSTAL KOMPLET ČEŠTINU

Dva překladatelé, oddaná komunita, 15 let. Tak by se dala shrnout strastiplná cesta za češtinou do oblíbené vesmírné akční hry Chrise Robertse Freelancer. První verzi částečné češtiny vydal uživatel Spider v roce 2010 a přeložena byla necelá třetina hry. Spousta textu zůstala v angličtině a dlouhá léta se nikdo k dodělání překladu neměl. Pokud čtete náš web od začátku, víte, že jsme se o překlad pokusili, ale jeho šíře nám rychle nastavila zrcadlo. Bylo to nad naše síly. Pochodeň ale převzal Starsoul, který si vytyčil jasný cíl – dodělat textovou lokalizaci a revidovat již přeložené texty. Nestačilo pouze přeložit zbytek, ale zkontrolovat vše dosud přeložené a zajistit konzistenci názvosloví a jednotný překladatelský styl. Update ohledně češtiny jsme přinesli loni v dubnu a od té doby se mnohé změnilo. S radostí můžeme oznámit, že ladění, opravování hrubek a konzultace na Discord serveru nakonec přineslo své ovoce a verze 1.0 po cca roce a půl je na světě! Nejtěžším úkolem je nyní dostat se k původní hře. Můžete zkusit napsat do Score, jestli nemají v archivu číslo 250, kde byl Freelancer jednou z plných her. Starsoulovi děkujeme a přejeme mnoho dalších překladatelských úspěchů!

Máte chuť zabřednout do záhadné romance plné tajemna, nebezpečí a magie? Také vás již každodenní všednost omrzela a prahnete po něčem novém, vzrušujícím, nepopsatelném... ? Máte chuť, či snad dokonce hladovíte po doteku? Možná právě pro vás je tady nová vizuální novela Touchstarved!

Jste člověk? Jste stvůra? Těžko říct. Jediné, čím si můžete být jistí, je kletba, se kterou jste se narodili. Kohokoli se pokusíte dotknout, byť jen na okamžik, zcvokne a okamžitě vás chce zabít. V momentě, kdy konečně procitáte z iluze, se rozhodnete vzít život do

vlastních rukou a zamíříte do města Eridia, kde určitě najdete způsob, jak se z prokletí vyléčit. Při toulkách městem narazíte na několik postav, z nichž vám každá nabídne jiný způsob na uzdravení. Je jen na vás, komu se rozhodnete věřit.

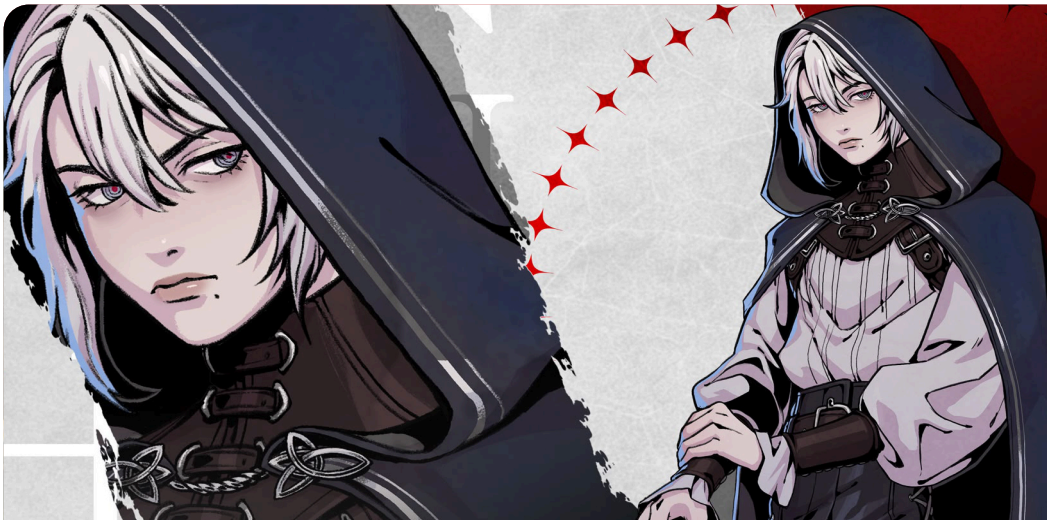
Red Spring Studio je malý indie vývojář, který momentálně pracuje na své prvotině Touchstarved. Jak jsem již nastínila výše, jedná se o vizuální novelu v subžánru otome her, ovšem s úchvatnou a originální západní 2D grafikou. To platí převážně pro design jednotlivých postav, které budou našimi potenciálními cíli milostného zájmu. Až jednotlivé postavy uvidíte, určitě mi dáte za pravdu, že hra se svým názvem opravdu netrefila vedle! Nutkání přitisknout ruce (či jiné části těla) k monitoru nastane ne jednou, čímž vybízí nejen našeho protagonistu k těžké výzvě. Vzhledem k absolutní převaze titulů od východních studií je tento vizuální skvost

NA VÝBĚR MÁTE JEDNU ZE 3 MOŽNÝCH MINULOSTÍ. TATO VOLBA POTÉ PŘÍMO OVLIVNÍ VÁŠ PRŮBĚH HROU.

opravdovým osvěžením a oživením již tak vyestablishovaného žánru. Artstyle ovšem není tou jedinou vlastností, kterou se Touchstarved snaží vnést do žánru něco nového. Hned na začátku hry si vyberete vlastní jméno pro svého protagonistu, dále si nastavíte preference v oslovování vůči vaší osobě (zájmena on/ona/oni), ale mimo to si také vybíráte vaše backstory, se kterým do hry vcházíte. Na výběr máte jednu ze 3 možných minulostí, jejichž výběr nadále ovlivní váš průběh hrou. Během hraní také budete mít celkem spoustu možností pro vlastní rozhodování, které odemykají různé příběhové větve. Jako každé jiné správné otome tímto láká své hráče k znovuhratelnosti, Touchstarved by tedy mělo nabídnout hodiny obsahu k prozkoumání. Trošičku mě mrzí absence dabingu, která pro žánr sice není neobvyklá, ale v 21. století by hry s větším obsahem psaného textu tuto možnost již mohly nabídnout. Na druhou stranu je toto rozhodnutí v kontextu malého indie studia pochopitelné, pro takové případy jsem tedy ochotná přimhouřit oči. Absenci dabingu se vývojáři snaží dohánět příjemným,

nevtíravým a vhodným hudebním doprovodem, což je u gamesy, během jejíhož hraní uslyšíme týž track ve smyčce několikrát dokola, velice zásadní.

Datum vydání je dosud neznámé, pokud by ovšem již teď měl někdo zájem si otome vyzkoušet, vývojáři nám na Steamu nabídli demo, které nás seznámí se všemi (pěti) milostnými zájmy a nastolí základy příběhové zápletky. Mimo PC port vývojáři slibují verzi pro Mac a do budoucna i verzi pro Nintendo Switch. Více informací o hře můžete najít na oficiálních stránkách studia redspring.studio a na sociální síti X.



RETRO HRY CZ

ZAŽIJ TO PRAVÉ RETRO

/RetroHryCZ

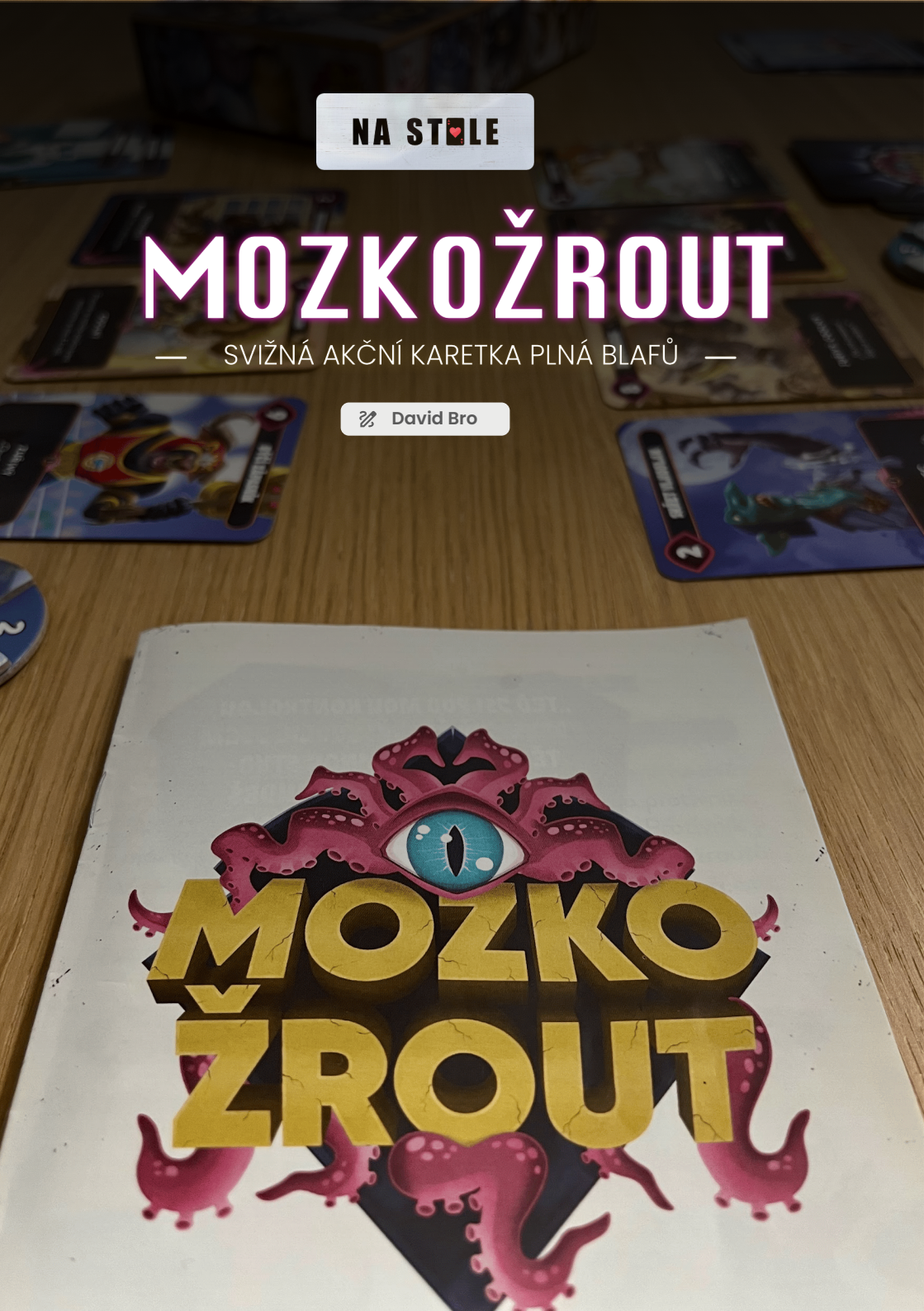
tap / klik tady

NA STOLE

MOZKOŽROUT

— SVIŽNÁ AKČNÍ KARETKA PLNÁ BLAFŮ —

David Bro



Ahoj! David Bro vás vítá u nové sekce, ve které vám budu ukazovat zajímavé tipy z deskoherního světa. Jsem spoluzakladatel deskoherního pubu HranaStolu a rád se s vámi podělím o to, co frčí u nás v pubu, co sami hrajeme nebo co stojí za to vědět!

Začneme pěkně zostra a sice svižnou duelovkou Mozkožrout, za kterou stojí matematik a game designer Richard Garfield. Pokud vám je jméno povědomé, tak si to opravdu nepletete s tou línou zrzavou kočkou, ale Richard Garfield stojí (mimojiné) za legendární sběratelskou karetní hrou Magic: The Gathering.

O karetce budeme mluvit i v tomto případě, protože Mozkožrout je velmi svižná, jednoduchá, kompetitivní karetní hra, která se vám do mozku zakousne a už ho nepustí.

Ve hře máte armádu deseti nestvůr, jejíž úkolem je rozdrtit armádu soupeře. Zní to jednoduše, že? Těchto deset nestvůr, které si na začátku líznete, tvoří váš dobírací balíček a vy postupně vysíláte do boje vaše válečníky, jako jsou například Želvorožec, Gorilev, Klokanosaurus Rex nebo

Mumiochobotnicokrabožralokopes! Nestvůry mají nejenom pěkné ilustrace, vtipné názvy, speciální vlastnosti, ale hlavně jsou všechny pěkně OP (overpowered). Nyní je čas dostat do hry mechaniku mozkožrouta, který dělá hru zábavnou. Každý hráč má ve hře dva Mozkožrouty, díky kterým si můžete soupeřovu OP kartu ukradnout včetně všech vlastností a přidat si ji do své armády, takže se pořádně zamyslíte, kdy jakou kartu vynést. Do hry se tak kromě hecování protihráče dostává i prvek blafování. Má ještě silnější kartu? Nezablokuje mi tím moje naplánovaná komba? Chci protihráči takhle uškodit? Jasně že jo! Ale bacha, aby to nebyla past. Mozek už se dostává do obrátek, tak pozor, ať vám ho soupeř nesežere!

Mozkožrout obsahuje 52 karet a dvě počítadla životů, takže se vám vejde téměř kamkoliv a partičku máte zahranou za cca 20 minut. I přes to, že karet není tolik, tak znovuhratelnost je poměrně velká, stejně jako potřeba soupeři vrátit porážku. Nicméně, pokud byste chtěli rozšířit repertoár Klokanosaurů, tak letos vyšla další dvě rozšíření – Za hranice věčnosti a Za hranice evoluce.

Přeju vám, ať dokážete přechytračit soupeře, a budu rád, když se uvidíme na Hraně!

7
KLOKANOSAURUS REX
Příchod: Poraz všechny nepřátelské nestvůry se silou 4 či nižší.
MOZKO ŽROUT
LOVEC
Ve tvém tahu získává +6 k síle.
ZUBIVÝ, ODOLNÝ
ŽRAVOUN
ZUBIVÝ

NÁVRAT LEGEND LINKIN PARK & OASIS

Dvě legendy devadesátých a raných dvacátých let Oasis a Linkin Park ohlásily návrat na světová jeviště. Jedna kapela způsobila poprask cenou vstupenek, druhá zase novým obsazením. Jak na kapely vzpomínáme a co si myslíme o jejich návratu?

LINKIN PARK

Sedm let po tragickém úmrtí frontmana Linkin Park Chestera Benningtona přišel livestream koncert jak blesk z čistého nebe. Mike Shinoda představil zpěvačku Emily Armstrongovou a oznámil nové album nazvané From Zero. Kapela vyráží na tour, které startuje 16. září a končí 11. listopadu.

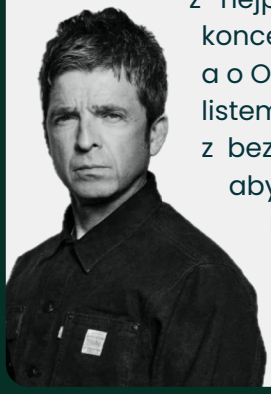
Internet se hned zaplavil reakcemi nejen na nový singl The Emptiness Machine, ale také na obsazení, zejména stran hlavního vokálu. Emily umí podobně jako Chester střídat čistý zpěv s chraplákem téměř okamžitě a starším songům její barva hlasu sluší. Rozhodně se nemá se svým výkonem naživo za co stydět. Jejich nový singl, který celý livestream uvedl, i přes moje prvotní obavy skutečně zněl jako Linkin Park. Styl kapely se významně proměňoval už za původního obsazení, nový track bych typově zařadil někam mezi Minutes to Midnight a The Hunting Party. Zkrátka mix původního nu-metalu a pozdního rocku. Nové desky se nemůžu dočkat a celé kapele přeju jen to nejlepší!

Marcel Mojžíš

oasis

Dalším z velkých návratů je oznámení britské hudební skupiny Oasis, která se vrací na pódia po dlouhých 15 letech. K oznámení došlo letos v srpnu několik dní před 30. výročím jejich prvního alba Definitely Maybe (1994). Koncertní turné Oasis Live ‘25 se uskuteční příští rok v létě ve Velké Británii a Irsku. Kapela také plánuje další koncerty v Evropě. Uvidíme, jaká města navštíví a jestli mezi nimi bude i Praha, kde koncertovali naposled v roce 1997.

Když jsem slyšel tuto zprávu, okamžitě jsem si vybavil jejich přelomové album (What’s the Story) Morning Glory? (1996), přehrávání alba ve walkmanu, dva velké hity Wonderwall a Don’t Look Back in Anger. Album, které kapele přineslo mezinárodní úspěch, vrchol popularity a stalo se jedním z nejprodávanějších alb kapely. Ohlášené koncerty byly okamžitě vyprodány a o Oasis je stále velký zájem. Hlavním set listem mají být jejich největší hity z bezmála sedmi studiových alb. Jen aby se bratři Gallagherové opět nerozhádali jako před 15 lety a nedošlo k odložení návratu na pódia.



Majky

Listopadová Soutěž o hry

Máte rádi plošinovky? Tak si nenechte ujít soutěž o perfektní českou plošinovku BZZZT! Čeká vás spousta hopsání, roztomilý robůtek a hromada nepřátel. 91 % na Metacriticu. A to už něco znamená! Klíč na GOG čeká na jednoho výherce, který splní následující podmínky:

1. Veřejně nasdílí soutěžní Facebook post
2. Napíše na redakce@freeportmag.cz své jméno na Facebooku a pravé jméno vývojáře Ko.dll, autora BZZZT
3. Počká do 14. Listopadu a bude mít štěstí na los

GAME OVER

Tak a to je vše, přátelé! Více se do vydání nevešlo, avšak věříme, že jste si i přes naše zpoždění dobře početli. Příště se můžete těšit třeba na rozhovor o zajímavé české beat-em-up hře Son of the Dragon King nebo na představení českých VR brýlí. Samozřejmě nezapomeneme ani na zahraniční nezávislé hry nebo retro. Zatím se mějte fajn a v prosinci na viděnou!

Připojit se na Discord Freeportu

Odebírejte i náš Facebook a Instagram, kde kromě novinek z české a nezávislé scény sdílíme i zajímavé slevy a občas také rozdáváme nějaký ten herní kód!

Redakce

redakce@freeportmag.cz

Marcel Mojžíš
@mojmarc

Magdalena Mojžíšová
@ShMayda99

Daniel Kubík
@M1m1nk0

David Bro
www.hranastolu.cz

Tomáš Říha
@tori_cz

Filip Kunz
@filuta.origin

V ČLÁNCÍCH POUŽÍVÁME GRAFIKU OD FREEEPIK.COM A VECTEEZY.COM. DĚKUJEME & DOPORUČUJEME!

Děkujeme předplatitelům!

🥰 Zalkanius

🎉 Wratko

🔥 Ján Breza

😎 Dariusz Zabdyr

🤘 Zdeněk Šimek

📱 AppsGears.cz

TvojeJméno007

Máte předplatitelské číslo magazínu z druhé ruky a chcete nás podpořit?

Budeme rádi!

@forendors.cz/freeportmag